**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**Imię i nazwisko autora:**

**Emilia Łęcka-Szafarz**

**Temat innowacji:**

**Role Playing Games rozwijające kompetencje społeczne i intrapersonalne uczniów ze SPE**

**Nazwa szkoły**: Szkoła Podstawowa w Gałkowie Dużym

**Autor**: Emilia Łęcka-Szafarz

**Temat:** Role Playing Games rozwijające kompetencje społeczne i intrapersonalne uczniów ze SPE

**Przedmiot:** zajęcia rewalidacyjne i korekcyjno-kompensacyjne

**Rodzaj innowacji:** *organizacyjno-metodyczna*

**Data wprowadzenia:** 2.09.2019r.

**Data zakończenia:** 21.06.2020r.

**Zakres innowacji:**

Adresatami innowacji są uczniowie ze SPE uczestniczący w zajęciach rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych. Czas realizacji innowacji obejmuje bieżący rok szkolny
z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych.

Niniejsza innowacja ma na celu rozwój kreatywności, logicznego myślenia, wnioskowania, twórczego rozwiązywania problemów, naukę współpracy, komunikacji, sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych, realizację indywidualnych celów dostosowanych do potrzeb uczniów z wykorzystaniem interesującej i aktywizującej uczniów metody Role Playing Games.

**Motywacja wprowadzenia innowacji:**

Innowacja Role Playing Games rozwijające kompetencje społeczne i intrapersonalne uczniów ze SPE jest moją odpowiedzią na indywidualne potrzeby uczniów. Metoda ta daje możliwości diagnostyczne w zakresie funkcjonowanie i rozwoju umiejętności społecznych dzieci oraz bezpośrednie rozwijanie kluczowych kompetencji w interesujący młodych ludzi sposób.

Na podstawie obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w pracy w szkole zauważyłam, że najczęstszym problemem uczniów ze SPE jest integracja i budowanie aktywnej współpracy z rówieśnikami. Dlatego też główną przyczyną opracowania innowacji było dostosowanie kreatywnych działań na zajęciach do potrzeb i zainteresowań ich uczestników. Wydarzenia, które pojawiają się w trakcie gry są dopasowane do indywidualnych predyspozycji jej uczestników i są tak kreowane, aby kształtować jak najwięcej umiejętności przydatnych w realnym życiu społecznym.

**Opis innowacji:**

1. **Wstęp**

**PO CO INNOWACJA W TEJ SZKOLE?**

W szkole Podstawowej w Gałkowie Dużym jest dość duża grupa uczniów ze SPE. Najczęstszymi potrzebami uczniów wynikającymi z diagnozy funkcjonalnej jest nabywanie i kształtowanie prawidłowych relacji społecznych, integracja rówieśnicza, komunikacja oparta na współpracy i asertywności. Tego rodzaju umiejętności kluczowe kształtowane są na różne sposoby podczas zajęć rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych. Metoda pracy oparta na grach RPG jest ciekawa nie tylko dla ucznia, ale daje i ogromne możliwości nauczycielom. Pozwala dokonać pogłębionej diagnozy rozwojowej ucznia, ze szczególnym uwzględnieniem kompetencji emocjonalno-społecznych. Pozwala też swobodnie dostosowywać pracę do bieżących potrzeb czy problemów ucznia.

**II. Założenia ogólne**

1. Innowacja skierowana jest do uczniów ze SPE z klas V-VII
2. Główne założenia pracy na innowacyjnych zajęciach:

Aktywne włączanie wszystkich uczniów w grę mającą na celu kształtowanie indywidualnych umiejętności, kompetencji dostosowanych do indywidualnych celów i potrzeb.

**III. Cele innowacji**

**Cel główny:** rozwijanie kompetencji społecznych i intrapersonalnych uczniów

**Cele szczegółowe:**

Rozwój kreatywności, logicznego myślenia, wnioskowania, twórczego rozwiązywania problemów

Nauka współpracy, komunikacji, sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych

Realizacja indywidualnych celów dostosowanych do potrzeb uczniów

**IV. Metody i formy**

**Metoda pracy: Role Playing Game= Gra fabularna** (inaczej **RPG**) – gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role [fikcyjnych postaci](https://pl.wikipedia.org/wiki/Posta%C4%87_gracza). Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł. (źródło: wikipedia)

**V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)**

Uczniowie:

* w sposób kreatywny zdobywają umiejętności społeczne
* Poznają siebie i swoje możliwości, rozwijają uzdolnienia, uczą się od siebie nawzajem
* Mają możliwość sprawdzenia różnorodnych sposobów reagowania, rozwiązywania sytuacji trudnych w bezpiecznych warunkach gry
* Integrują się, poznają nawzajem, ćwiczą współprace i komunikację

Nauczyciel:

* tworzy scenariusz wprowadzający w świat, w którym dzieje się gra, może też wstępnie opisać postacie, w które wcielać się będą gracze.
* pełni wobec graczy rolę narratora.
* Zadaniem nauczyciela jest też dostosowanie scenariusza i przebiegu rozgrywki do potrzeb i możliwości graczy.
* Dialoguje z graczami, w miarę potrzeb

**VI. Tematyka zajęć**

Sama rozgrywka opiera się na dialogu uczniów z nauczycielem i sobą nawzajem. Uczniowie- gracze mówią, co robią ich postacie, natomiast prowadzący podaje im rezultat tych działań.

Ze względu na wiek uczestników dodatkowo utworzona zostanie styropianowa plansza do gry, ułatwiająca wizualizację akcji. Uczestnicy utworzą też postacie, które będą się przemieszczać po planszy. W trakcie rozgrywki możliwe też będzie tworzenie przez uczestników dodatkowych elementów np. mostów, łodzi itp.

Prowadzący rozgrywkę ma przygotowany scenariusz wprowadzający w grę– ramowy plan obejmujący główne wydarzenia, wątki i postacie, które pojawią się w trakcie rozgrywki. Jednak gracze nie są zobowiązani do trzymania się tego planu i w trakcie rozgrywki scenariusz może ulegać zmianom.

Postacie graczy opisane są na karcie postaci poprzez cechy tj. wygląd, cechy charakteru, zainteresowania, umiejętności. Dookreślenie postaci zależy od ucznia-uczestnika gry. Do rozwiązywania kwestii spornych w grze służy mechanika. Dzięki niej można rozstrzygać występujące podczas gry konflikty i zdarzenia, których wyniku nie można określić od ręki (np. sytuacje konfliktowe, upadki, otwieranie drzwi itd.). Sytuacje te przekładane są na konkretne liczby, co umożliwia określenie szansy powodzenia danej czynności za pomocą rzutu kostką.

Uczniowie sami tworzą swoje postacie na podstawie informacji wprowadzających i określonego przez MG celu do realizacji. Cele są integrujące, budujące współpracę, ich realizacja zależy od współdziałania z innymi graczami. Decyzje i akcje jakie podejmują gracze mają wpływ na przebieg historii dla innych graczy. Spotkanie graczy-uczniów podczas rozgrywki pozwala ćwiczyć komunikację, dialog, rozwiązywanie konfliktów czy wspólne poszukiwanie rozwiązań.

Gra kończy się gdy wszystkie cele grających zostaną zrealizowane.

Jedna rozgrywka przewidziana jest na ok. 2 m-ce zajęć. W ciągu roku szkolnego zaplanowano co najmniej dwie rozgrywki różne tematycznie.

**VII. Ewaluacja**

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

 - ankietę dotyczącą subiektywnie dostrzeganych przez uczniów korzyści z gry

 - rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami,

 - rozmowy z rodzicami i nauczycielami

Szczegółowa analiza wyników ankiety, przeprowadzonych rozmów pozwoli ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Działania te pomogą wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i ewentualnie zmodyfikować metody pracy. Podjęta zostanie także decyzja o ewentualnej kontynuacji innowacji w tej grupie.

Wszystkie wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

**VIII. Spodziewane efekty**

* rozwój kompetencji społecznych i intrapersonalnych uczniów
* Rozwój kreatywności, logicznego myślenia, wnioskowania, twórczego rozwiązywania problemów
* Nauka współpracy, komunikacji, sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych
* Zaangażowanie uczniów w zajęcia i rozgrywkę

Wpływ na uczniów:

-lepsze poznanie siebie, swoich umiejętności, predyspozycji

-podnoszenie samooceny

- podnoszenie kompetencji społecznych, umiejętności komunikacyjnych

-lepsze integracja rówieśnicza

-rozwój kreatywności i indywidualnych umiejętności

-poprawa i rozwój umiejętności tj. sprawność manualna, logiczne i strategiczne myślenie

Wpływ na pracę szkoły:

* Podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez różnorodne kreatywne rozwiązania dostosowane do indywidualnych potrzeb uczniów
* Lepsze możliwości diagnozy potrzeb, umiejętności i funkcjonowania uczniów
* Indywidualizacja podejścia
* Promocja szkoły w środowisku lokalnym i ogólnopolskim

**IX. Podsumowanie**

Niniejsza innowacja ma na celu zaprezentowanie korzyści płynących z kreatywnych rozwiązań w pracy z uczniami ze SPE. Wciągająca dla młodych ludzi gra RPG pozwala kształtować różnorodne kluczowe umiejętności społeczne i intrapersonalne. Pozwala tez lepiej poznać samego siebie i poprawić samoocenę uczniów oraz ich integrację w grupie rówieśniczej.